




Виртуальная реальность в образовании - уже реальность

Якир Фалик

Менеджер по развитию международного бизнеса

КАКОВЫ ПРЕИМУЩЕСТВА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ (VR) И ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ (AR) В ОБРАЗОВАНИИ?

-  УЛУЧШЕННОЕ СОХРАНЕНИЕ ЗНАНИЙ ЧЕРЕЗ ЛИЧНЫЙ ОПЫТ
-  АКТИВИЗАЦИЯ УЧАСТИЯ ЗА СЧЕТ ПЕРЕСМОТРА УЧЕБНЫХ ЗАДАНИЙ
-  РАСШИРЕНИЕ ДОСТУПА К ОПЫТУ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ВСЕХ ВОЗРАСТОВ



ПРОБЛЕМЫ В КЛАССЕ

Как мы...

- Управляем несколькими гарнитурами?
- Обеспечиваем безопасность учащихся?
- Контролируем, какие учащиеся получают доступ?
- Отслеживаем успеваемость и деятельность учащихся?
- Запускаем одно и то же действие на каждой гарнитуре?
- Добавляем новый контент?
- Сохраняем контроль над классом?
- Обеспечиваем безопасное хранение и зарядку гарнитур?
- Используем контент VT и AR, подходящий нашей учебной программе?
- Обучаем преподавателей?



ОБЗОР СИСТЕМЫ



Автономные
VR-шлемы



Центральное
управление
шлемами



Безопасное
хранение и зарядка



Электронные
образовательные
ресурсы



Настройка
и обучение

- Полная система для реализации VR/AR/MR в классе
- Включает аппаратные средства, программное обеспечение, контент, обучение и поддержку
- Разработана специально для обучения в классе
- Связанный с учебной программой контент и планы уроков
- Целый класс, обучаемый преподавателем, или самостоятельное обучение
- Поддерживает самостоятельно созданный контент - фото 360°/видео/3D-модели

ОБОРУДОВАНИЕ

- Автономная гарнитура VR/AR/MR
- Предназначена для использования в классе
- Поддерживает контент VR, AR и MR
- Поставляется в наборах на 4 или 8 единиц
- Безопасный мобильный кейс для подзарядки и хранения

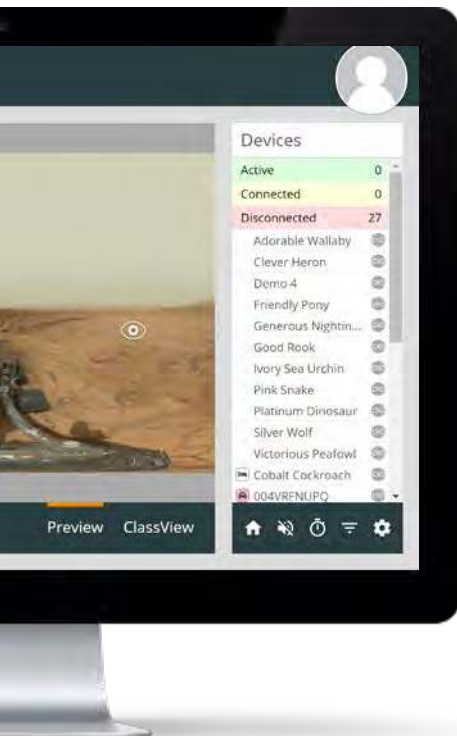


БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРФЕЙС УЧАЩЕГОСЯ

- Настраиваемый интерфейс учащегося
- Закрытая ОС для предотвращения изменений
- Уникальная система управления жестами
- Безопасное сквозное поле зрения камеры
- Наклоните голову, чтобы сменить угол обзора в сидячем положении
- Настраиваемая консоль значков
- Сканер QR-кода для настройки и отправки контента AR/MR



ПРЕПОДАВАТЕЛЬСКИЙ ПОРТАЛ УПРАВЛЕНИЯ



- Удобный интерфейс преподавателя
- Удобный и быстрый поиск
- Создавайте, сохраняйте и делитесь списками воспроизведения со всем сообществом
- Запускайте действия одновременно на всех устройствах
- Динамические контент, представляющий интерес
- Отслеживание деятельности учащегося
- Вид гарнитуры в режиме реального времени (ClassView)
- Блокировка контента для использования в классе

СВЯЗАННЫЕ С УЧЕБНОЙ ПРОГРАММОЙ РЕСУРСЫ

- Тысячи готовых заданий, планов уроков и раздаточных материалов для VR/AR/MR
- Новый контент добавляется каждый месяц
- Глобальное сообщество пользователей
- Загрузка самостоятельно созданного контента
 - Изображения и видео 360°
 - 3D-модели для MR
- Сторонний контент
 - Совместные пространства
 - Сторонние приложения



РЕСУРСЫ VR

- Сотни образовательных фото и видео 360° с высоким разрешением
- 80 готовых коллекций по темам
- Планы уроков VR, связанные с учебной программой, на распечатанных листах с методическими указаниями
- Функция поиска по ключевым словам
- Возможность загружать собственные фото или видео 360°



▶ Learning Areas

- > Finding out about significant events in the past
- > Finding out about the lives of significant individuals

▶ Before Your Trip to the Moon:

How far away is the moon? How long would it take to get there? Who was the first person to step on the moon? Begin to tell the story of Armstrong, Aldrin and Collins' mission and explain that we will be joining them on their trip to the moon. Act out putting on a space suit and ask how they are feeling.

▶ Immersive Experience

Allow students time to explore each scene on their own first. After a minute or so of independent exploration, turn the headset screens off using your teacher dashboard to bring students back into the room. Collect student ideas about points of note, then dive back in, making sure you draw attention to:

- > Eagle - the Lunar Module which landed on the moon. Where is Saturn V?
- > Who were the first two people to walk on the moon? Why is Michael Collins not there?

Space Collection	Look for this icon	Subject	Area of Study
		HISTORY	SIGNIFICANT EVENTS AND INDIVIDUALS
		Science	Materials
		Art	Texture
		English Language	Reading and understanding
		Design and Technology	Design, make and evaluate
		Mathematics	Time
		Physical Education	Balance
		Computing	Multimedia and word processing


РЕСУРСЫ AR

- Сотни включенных образовательных 3D-моделей
- Анимированные модели AR
- Связанные с учебной программой планы уроков AR
- Раздаточные материалы для учащегося
- Доступны версии на русском языке



НАУКА
Сердце
ВОЗРАСТ: 10-12

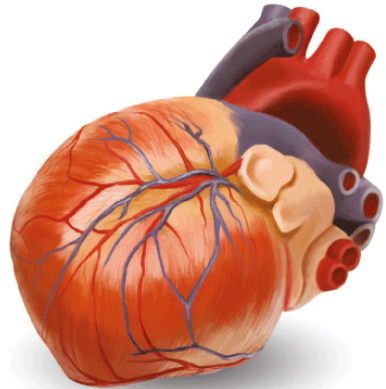
ПОСМОТРИ НА МЕНЯ В ПРИЛОЖЕНИИ AR



Обучающая цель
Определение и название основных составляющих системы кровообращения человека; описание функций сердца, сосудов и крови

Основные вопросы:

- Каковы различия между левой и правой стороной сердца?
- Можешь ли ты найти четыре сердечные камеры?
- Какие кровеносные сосуды являются венами, а какие — артериями? В чем различия между ними?
- Что происходит в результате каждого сердцебиения?
- Как можно проверить свой пульс?
- Что изменится, если человек начнет делать энергичные упражнения?
- Что случится с твоим пульсом, если ты начнешь бегать на месте?



РЕСУРСЫ MR

- Включены сотни 3D-моделей с высоким разрешением
- 10 готовых «коллекций» по темам
- Работает на гарнитуре и с ARCube
- Функция поиска по ключевым словам

Возможность загружать собственные 3D-модели из внешних источников: [Sketchfab](#), [3D Paint](#), [Google Poly](#)



ВКЛАД В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС



- Активизация участия учащихся
- Повышение участливости и понимания
- Независимое обучение
- Групповое и коллегиальное взаимодействие
- Положительное влияние на творческое письмо
- Физическое взаимодействие с ресурсами AR
- Новые возможности для творчества с 3D-моделированием

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ



Виртуальная реальность в образовании

ClassVR — это инновационная система виртуальной и дополненной реальности, разработанная специально для обучения в школе. Создаёт захватывающие впечатления, которые позволяют учащимся получить иммерсивный опыт в ходе личного взаимодействия с технологиями расширения реальности.



Автономность



Простое управление классом



Библиотека материалов



Система хранения и подзарядки



СОСТАВ И СТОИМОСТЬ РЕШЕНИЯ

ClassVR Комплект оборудования для обучения в виртуальной и дополненной реальности (для 4 учащихся)

254 000 руб.



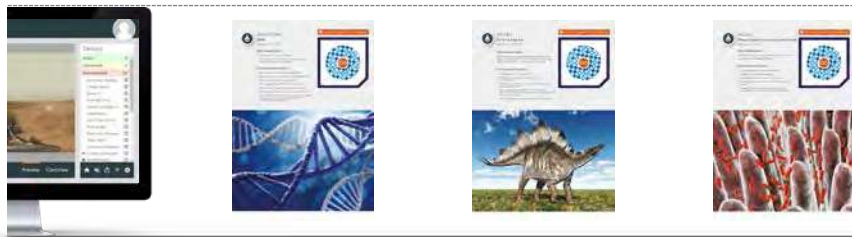
- Переносной кейс для хранения и зарядки
- 4 шлема VR/AR/MR реальности

ClassVR Комплект оборудования для обучения в виртуальной и дополненной реальности (для 8 учащихся)

430 000 руб.



- Мобильный кейс для хранения и зарядки
- 8 шлемов VR/AR/MR реальности



+ ClassVR Доступ к образовательному порталу, 1 год подписки на всю школу



Комплектант

комплектация образовательных учреждений

8-800-200-75-40

звонок по России БЕСПЛАТНЫЙ
e-mail: zakaz@fgoskomplekt.ru

БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ!